



Centro Universitário Meta do Amapá
Tecnologia em Jogos Digitais

Gabriel Rocha Batista
Arthur Dias da Silva
Edgard Matheus Picanço Tostes

Game Design Document:
Bob's Fears

Macapá - AP
2025



CENTRO UNIVERSITÁRIO META DO AMAPÁ
TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS

Bob's Fears

Trabalho para obtenção de nota
semestral apresentado na modalidade
artigo científico apresentado à Centro
Universitário Meta do Amapá - CEUMAP

Orientador: Leonardo Ferreira

Macapá - AP
2025

Resumo

O trabalho busca introduzir o processo de produção do jogo digital Bob's Fears, detalhando o surgimento da ideia, os softwares utilizados, as mecânicas embutidas, estrutura narrativa e jogos utilizados de referência. Bob's Fears se trata de um jogo arcade com um tema central baseado em uma rotina cansativa e repetitiva traduzido em um looping gameplay para o jogo, onde a missão do jogador é encontrar formas de escapar desse looping equilibrando a rotina diária do protagonista que mantém os monstros longe enquanto cada dia os minigames ficam mais difíceis.

Lista de Figuras

Figura 1 - Storyboard de The Binding Of Isaac.....	9
Figura 2 - Cenário fora de casa.....	9
Figura 3 - Microgame de Wake-Up.....	10
Figura 4 - Microgame de Lavar Prato.....	10
Figura 5 - Microgame de Separar Lixo.....	11
Figura 6 - Microgame Ponto de Ônibus.....	11
Figura 7 - Microgame Run to the Bus.....	12
Figura 8 - Produção de sprites no Krita.....	13
Figura 9 - Animação adicional feita no Adobe Animate.....	14
Figura 10 - Produção de efeitos sonoros no Audacity.....	15
Figura 11 - Adobe Premiere.....	16
Figura 12 - Motor de Jogo Godot.....	16
Figura 13 - Mapa mental construído no Obsidian.....	17
Figura 14 - Planilha de Objetivos no Google Planilhas.....	18
Figura 15 - Organização de commits no Github.....	19
Figura 16 - Modelagem do lado de fora da casa.....	19
Figura 17 - Artes Conceituais.....	20

Sumário

Introdução	6
1 Game Overview	6
1.1 Gameplay	7
1.1.1 Microgames	7
1.1.2 Cenários Livres	7
1.2 Recurso de Tempo	7
1.3 Sistema de Dificuldade	8
2 Resumo da história	8
3 Mecânicas gerais	9
3.1 Mecânicas em cenário livre	9
3.2 Mecânicas de microjogos	10
3.2.1 Microgame Wake-up	10
3.2.2 Microgame Lavar Prato	10
3.2.3 Microgame Separar Lixo	11
3.2.4 Microgame Ponto de Ônibus	11
3.2.5 Microgame Run to the bus	12
4 Jogos usados de referência	12
5 Softwares e sites utilizado	13
5.1 Krita	13
5.2 Adobe Animate 2018	14
5.3 Audacity	15
5.4 Adobe Premiere Pro	16
5.5 Godot Engine 4.5	16
5.6 Obsidian	17
5.7 Google Planilhas	18
5.8 GitHub	18
5.9 Blender	19
6 Artes Conceituais	20
7 Público-alvo	20
8 Conclusão	22
9 Referências Bibliográficas	23

Introdução

Com a ambição de criar jogos cada vez mais complexos, seja em termos de narrativa, mecânicas, arte, técnicos entre outros, sempre se torna necessário o exercício das competências que se pretende aprimorar para o pleno aperfeiçoamento de tais habilidades. Portanto, é comum que na prática surjam produções experimentais.

O documento a seguir procura introduzir o jogo “Bob's Fears” que surge no contexto de uma necessidade por aprimorar habilidades dos estudantes que redigiram o trabalho, se desafiando para a produção de um jogo dentro de um tempo restrito a fim de cumprirem um tema proposto pelo evento o qual iria concorrer utilizando a Godot 4 e outros softwares para facilitar a produção e atingir o objetivo desejado.

O tema proposto a equipe desenvolvedora foi “looping”, colocada de forma ampla pelo evento GMTK Jam (Game Maker Tool Kit Jam), uma Game Jam¹ com o prazo de 72 horas para ser entregue um produto funcional.

Por mais que o cumprimento desse prazo não tenha sido efetivado, o desafio revelou uma oportunidade de preencher uma lacuna no mercado de jogos do gênero arcade e minigames que outrora havia sido mais popular do que nos dias de hoje. Pensando neste cenário, nosso grupo procurou solucionar o desafio de como revitalizar o gênero de micro-jogos e arcade conversando com a realidade contemporânea.

O game engloba dois gêneros principais sendo eles micro-jogos e gerenciamento de recursos, que por mais que ambos sejam um tanto nichado para a maioria dos jogadores comuns, ainda contém grandes sucessos como as séries de jogos Rhythm Heaven e Warioware.

¹ **Game Jam:** é uma maratona de desenvolvimento de jogos, onde participantes criam um jogo do zero em um curto período, geralmente de 24 a 72 horas, a partir de um tema proposto

1. Game Overview

O núcleo conceitual de Bob 's Fears está diretamente ligado com o tema “looping”, tema da GMTK Jam 2025, a manutenção do tema direciona as decisões de design do projeto e sua manutenção é essencial.

O tema manifesta-se por meio de uma rotina diária estruturada em tarefas baseadas em microgames e recursos que são gastos para o exercício das tarefas e momentos de liberdade ao jogador para livre escolha das tarefas que serão feitas no dia. O recurso é entregue novamente ao jogador assim que ele gastar um número mínimo de recurso no dia, não sendo acumulativo.

1.1 Gameplay

Bob's Fears tem a ideia de ser uma mistura do gênero de micro-jogos com gerenciamento de recursos separados em dois momentos bem distintos de gameplay, mas que se complementam, sendo eles:

1.1.1 Microgames

Os microgames constituem desafios curtos e objetivos, nos quais o jogador deve cumprir uma tarefa específica dentro de um intervalo limitado de tempo. O fracasso em um microgame resulta no gasto de Tempo e a inconclusão de uma tarefa, permitindo uma nova tentativa enquanto houver recursos disponíveis.

1.1.2 Cenários livres

Nos cenários livres, o jogador possui liberdade de movimentação e pode interagir com diferentes elementos do ambiente. Essas interações podem conduzir a microgames ou a outras atividades relevantes para a progressão do jogo.

1.2 Recurso de tempo

O jogo possui um sistema de tempo que funciona como recurso a ser gerido pelo jogador, um dia, dentro do jogo, é medido em uma unidade numérica chamada “tempo” que começa em 100 e pode reduzir até 0, indicando o fim de um dia. “Tempo” é gasto ao fazer as tarefas do dia , independentemente do sucesso ou da

falha, esse sistema incentiva a tomada de decisões estratégicas, levando o jogador a priorizar determinadas atividades em detrimento de outras.

1.3 Sistema de dificuldade

A dificuldade do jogo é progressiva e ilimitada, aumentando continuamente à medida que os dias avançam. Não há um limite máximo predefinido para o nível de desafio, permitindo que o jogo se torne cada vez mais exigente conforme a resistência e habilidade do jogador. Microgames ignorados ou não concluídos podem gerar penalidades adicionais, intensificando a dificuldade geral.

2. Resumo da história

A narrativa de *Bob 's Fears* adota uma abordagem indireta, inspirada no jogo *The Binding of Isaac*. A história é introduzida por meio de uma premissa inicial clara, sendo posteriormente desenvolvida de forma gradual ao longo da gameplay, por meio de eventos, ambientação e elementos contextuais.

Bob é um trabalhador comum, inserido em uma rotina profissional genérica em um ambiente corporativo. Empregado da **Corp. Corporation**, Bob exerce funções administrativas enquanto sonha se tornar modelador 3D.

Ao decidir pedir demissão para seguir sua verdadeira vocação, Bob tem seu pedido negado por seu superior, que o considera um funcionário valioso. Como consequência, Bob recebe uma promoção compulsória e é transferido para um novo setor localizado em uma cidade infestada por monstros. Nesse novo contexto, Bob é forçado a trabalhar para acumular recursos financeiros suficientes para sobreviver e, eventualmente, escapar dessa cidade.

A narrativa do jogo tem como objetivo principal criar uma alegoria de uma rotina tradicional de um trabalhador sobrecarregado que ainda nutre um sonho de ter uma carreira artística e trabalhar com a indústria criativa, porém é impedido por um sistema que o prende.

Figura 1 - Storyboard de The Binding Of Isaac



Fonte - Wiki de The Binding of Isaac

3. Mecânicas

Bob 's Fears por ser do gênero de microgames, contém mecânicas variadas para cada contexto, sendo assim, necessário que o jogador se adapte e entenda de forma rápida e clara as instruções para obter sucesso. Porém, alguns contextos como Cenários Livres adotam as mesmas mecânicas.

3.1 Mecânicas em Cenário Livre

Em Cenário Livre, há mecânicas como andar em 8 direções e interagir com elementos diversos do cenário, como portas, mini games e etc... e consultar o “tempo” restante do dia.

Figura 2 - Cenário fora de casa



Fonte - Autores

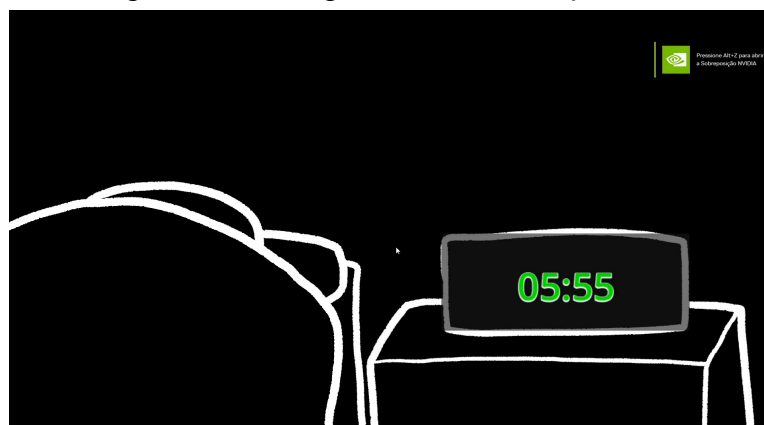
3.2 Mecânicas de microgames

Em cada Microgame há uma mecânica diferente que normalmente é acompanhada de uma explicação que mostra um objetivo claro e quais controles serão usados para sua execução pelo jogador.

3.2.1 Microgame Wake-Up

Microgame de precisão temporal, no qual o jogador deve executar uma ação dentro de uma janela de 0,5 segundos ao atingir o horário de 06:00 da manhã.

Figura 3 - Microgame de Wake-Up



Fonte - Autores

3.2.2 Microgame Lavar Prato

Microgame baseado em movimentos repetitivos de arrastar o mouse para remover sujeira dentro de um tempo limite.

Figura 4 - Microgame de Lavar Prato



Fonte - Autores

3.2.3 Microgame Separar Lixo

Microgame de organização, no qual o jogador deve arrastar resíduos para suas respectivas lixeiras (orgânico e inorgânico)

Figura 5 - Microgame de Separar Lixo

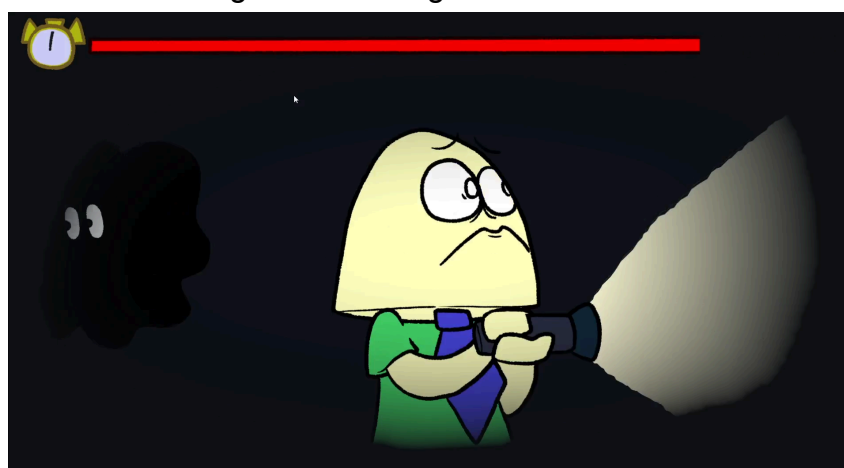


Fonte - Autores

3.2.4 Microgame Ponto de Ônibus

Microgame rítmico em que o jogador utiliza comandos direcionais para impedir a aproximação de monstros.

Figura 6 - Microgame Ponto de Ônibus

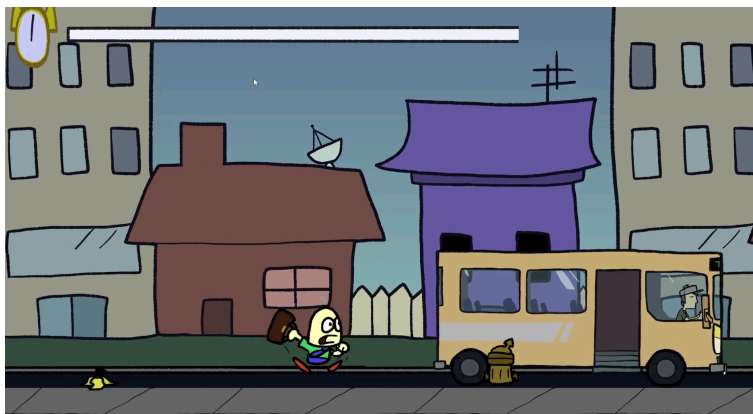


Fonte - Autores

3.2.5 Microgame Run to the Bus

Microgame inspirado no jogo do dinossauro do navegador, no qual o jogador deve desviar de obstáculos até alcançar o ônibus.

Figura 7 - Microgame Run to the Bus



Fonte - Autores

4. Jogos usados de referência

Alguns dos jogos de referência para Bob 's Fears para mecânica e gameplay.

- **Needy Girl Overdose:** Jogo indie de simulação de streamer/romance visual onde você gerencia uma jovem streamer com problemas psicológicos, tentando ajudá-la a alcançar um milhão de seguidores enquanto lida com seus "alter egos" e crises.
- **Icarly Game (Nintendo Wii):** Referência complementar, seguindo os mesmos moldes de WarioWare, no que tange o fator curva de dificuldade aumentada e repetição de minigames.
- **Rhythm Heaven Fever:** Jogo de ritmo onde há microgames que acompanham as batidas das músicas. O principal foco está na música com sinais sonoros para indicar quando o jogador deve agir.
- **WarioWare:** É uma série de games da Nintendo, famosa por seus microjogos frenéticos e curtos, onde o objetivo é completar tarefas aleatórias em segundos.

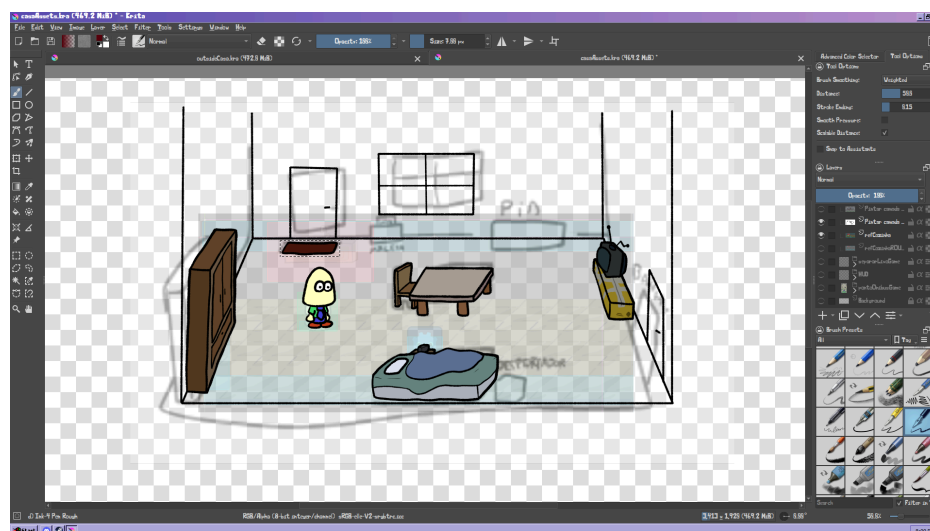
5. Softwares e sites utilizados

Os softwares a seguir foram amplamente utilizados para a produção do jogo, como nos concepts de cenários e personagem com o krita, animações feitas no Adobe Animate 2018, design de som e efeitos sonoros com o Adobe Premiere Pro e Audacity e a junção de todos os esses elementos em interface com a ajuda da Godot Engine 4.5. Para planejamento e organização do jogo, foram utilizados o software Obsidian e os sites Google planilhas e GitHub. Sendo esses todos os softwares necessários para o desenvolvimento do jogo.

5.1 Krita

Krita é um software de pintura digital profissional, conhecido por ser gratuito e de código aberto Open Source. Ele foi desenvolvido por artistas para artistas, com o objetivo principal de fornecer uma ferramenta de criação de arte digital poderosa e acessível a todos.

Figura 8 - Produção de sprites no Krita



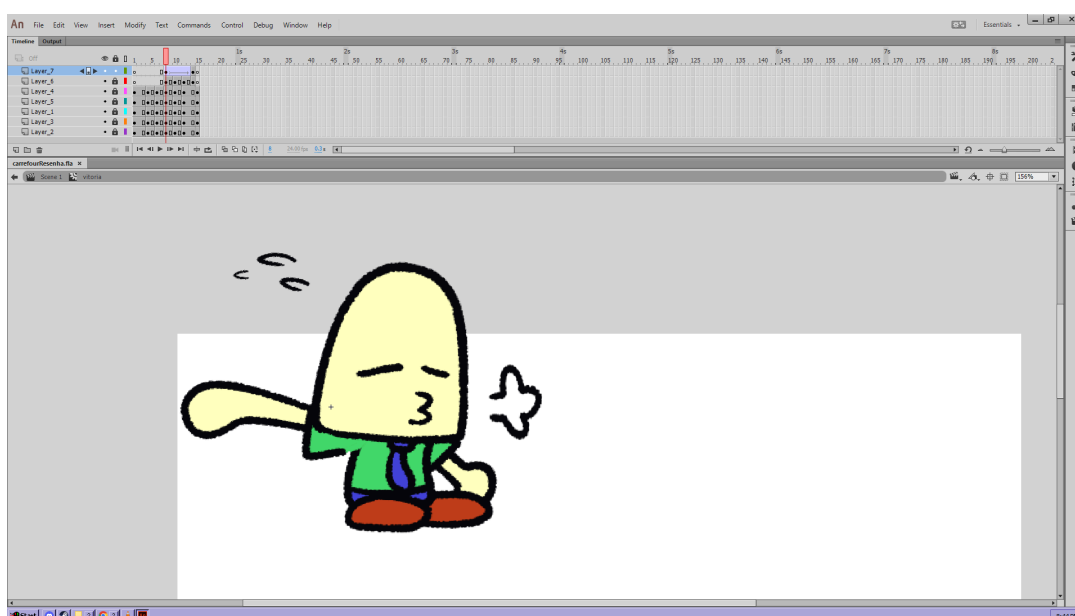
Fonte - Autores

Seu principal uso foi para as artes do jogo, utilizando uma nova gama de pincéis virtuais com texturas únicas para melhorar o design visual do personagem e do ambiente e abrir mais possibilidades em estilos de traço. Além de ter sido usado para conceitos de ideias e algumas animações quadro a quadro que necessitavam de algum design com mais textura aos traços.

5.2 Adobe Animate 2018

Sucessor do abandonware Adobe Flash que por sua vez é um sucessor do abandonware FutureSplash Animator, o Adobe Animate é uma ferramenta para o desenvolvimento de desenhos e animações vetoriais bidimensionais inicialmente criada em 1995 pela FutureSplash Software posteriormente adquirida pela Adobe. A ferramenta ficou muito conhecida por marcar a virada do milênio e promover a interação do usuário com os sites da época. Sua utilização é extremamente ampla no mercado de animação digital.

Figura 9 - Animação adicional feita no Adobe Animate



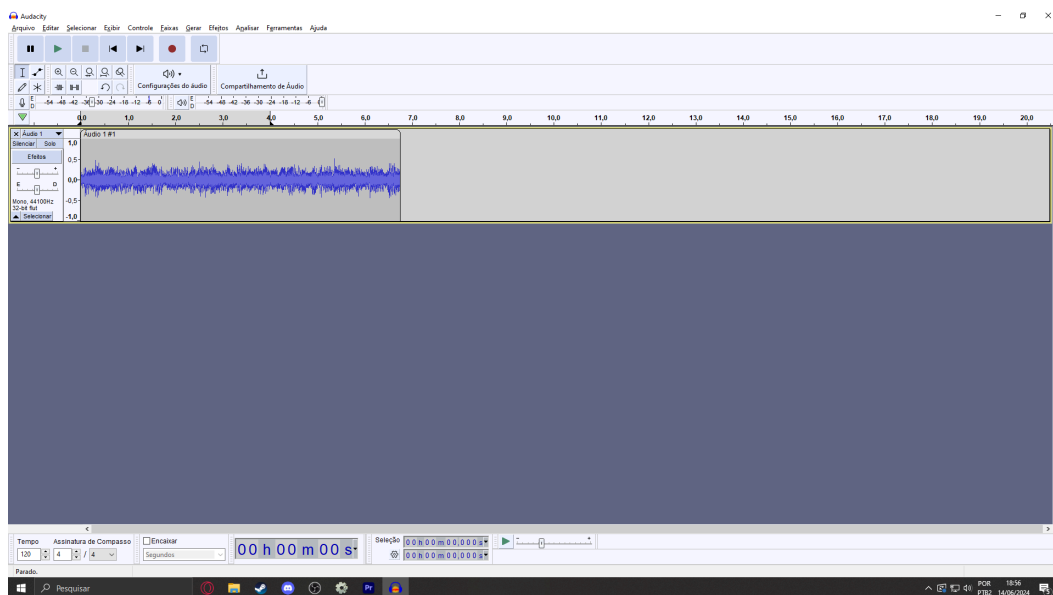
Fonte - Autores

A utilização do Adobe Animate foi priorizada na produção das animações devido a quantidade de ferramentas no programa que facilitam e dão mais velocidade ao processo de animação quadro a quadro utilizado no jogo e nosso conhecimento prévio da utilização do software.

5.3 Audacity

O Audacity é um programa *open source*², criado por Dominic Mazzoni e Roger Dannenberg de edição de áudio digital criado em 1999 e lançado em 28 de maio de 2000. É muito popular por seus recursos de edição e sua disponibilidade gratuita além do seu amplo suporte a vários formatos de áudio.

Figura 10 - Produção de efeitos sonoros no Audacity



Fonte - Autores

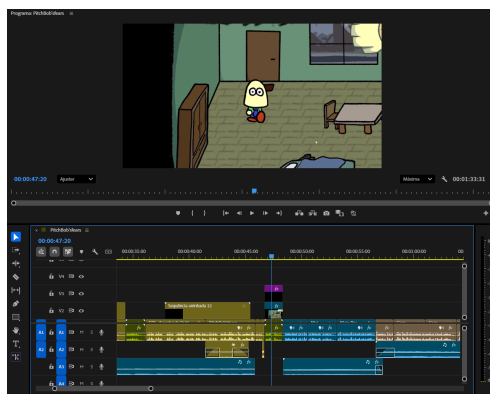
O Audacity foi utilizado para gravar, editar e aperfeiçoar as músicas e os efeitos sonoros utilizados visando aumentar a imersão na experiência do jogo da melhor maneira possível.

² **Open Source:** Softwares gratuitos que possui seu código fonte aberto na qual o direito autoral permite estudar, modificar e distribuir livremente para qualquer

5.4 Adobe Premiere Pro

O Adobe Premiere Pro faz parte do conjunto de softwares da Adobe que revolucionou a criação e edição de vídeo, sendo um dos principais programas de edição.

Figura 11 - Adobe Premiere



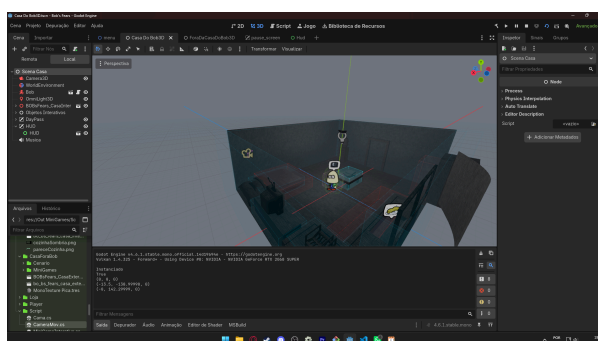
Fonte - Autores

O Adobe Premier foi utilizado em conjunto com o Audacity para testes de composição sonora geral, colocando um trecho de gameplay gravada sem som para contornar testes curtos e sucessivos em engine que consumiam um tempo significativo para execução devido a densidade total do jogo.

5.5 Godot Engine 4.5

Godot Engine é um motor de jogo *open source* que facilita o processo de desenvolvimento de jogos desenvolvido por Juan Linietsky e Ariel Mazur em conjunto com a OKAM Studio tendo sua primeira versão estável em 15 de dezembro de 2014. Amplamente utilizado pela facilidade e integração completa de seus recursos.

Figura 12 - Motor de Jogo Godot



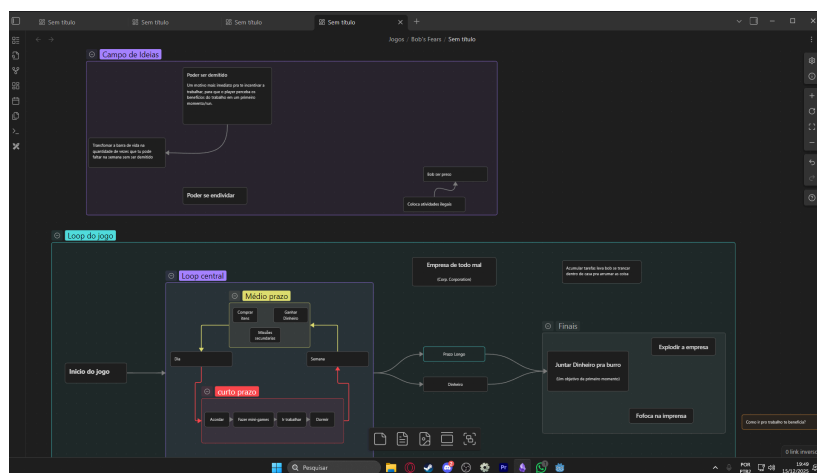
Fonte - Autores

O Godot foi utilizado como motor para dar vida ao projeto devido a sua ampla quantidade de ferramentas e pela experiência prévia da equipe, além da garantia de que o jogo poderia ser distribuído sem nenhuma taxa adicional pelo uso do produto de forma comercial.

5.6 Obsidian

O Obsidian é um aplicativo de anotações e gestão do conhecimento baseado em arquivos Markdown armazenados localmente no seu dispositivo. Ele se destaca pela criação de conexões entre ideias por meio de links bidirecionais e um mapa de conhecimento em grafo.

Figura 13 - Mapa mental construído no Obsidian



Fonte - Autores

Foi utilizado para organizar a história, mecânicas e o looping de gameplay e também servindo como fluxograma de sistemas complexos, criando anotações e adicionando ideias para um *brainstorm*³ que resultassem em uma estrutura consistente para colocar tudo em prática.

³ **Brainstorming:** é uma técnica de dinâmica de grupo ou individual usada para gerar o maior número possível de ideias e soluções criativas sobre um tema, sem julgamentos ou censura prévia.

5.7 Google Planilhas

O Google Planilhas é um aplicativo gratuito de planilhas baseado na nuvem que permite criar, editar e formatar tabelas de dados em tempo real. Ele se destaca pela colaboração simultânea entre múltiplos usuários e pela integração nativa com o ecossistema do Google

Figura 14 - Planilha de Objetivos no Google Planilhas

	A	B	C	D	E	F
	Objetivos	Descrição Breve	Prazo de Entrega	Status	Adicional (Opcional)	
1	Terminar Despertador - Parte 1	Definir como incrementar o Minigame - Planejamento geral do que o minigame deve buscar ser	21/10/25 - Terça	Completed		
3	Sons - Parte 1 Básicos	Adicionar sons de: Movimento, Minigames (na louça, por exemplo), e cliques em Menu/UI geral. Ajuda a, de maneira imediata, sentir mais feedback das mecânicas já presentes	23/10/25 - Quinta	Completed		
4	Decidir "forma" do Tempo	Decidir o funcionamento geral do jogo, em cima da mecânica de tempo. Se ele vai pra uma direção mais "Sem fim, loopando minigames que vão ficando mais difíceis", ou algo mais Needy Girl Overdose, com diversos finais, focando em gerenciar o tempo, entre outros fatores. Aqui, "Decidir" seria DECIDIR mesmo, sem focar em seguir uma direção ambígua entre esses dois formatos. É importante, inclusive, pra decidir novos objetivos específicos daqui pra frente.	25/10/25 - Sábado	Completed	A resposta foi "..."	
5	História - Parte 1 (Decidir sinopse)	Escolher qual vai ser a premissa básica da história do jogo - Se vai seguir pelo rascunho inicial, ou pela ideia do professor Leo	30/10/25 - Quinta	Completed		
6	Menu Principal - Parte 1	Criar vídeo "Concept" do menu principal (Em MP4 ou GIF) - Pra decidir, finalmente qual deve ser a composição e estética do menu.	31/10/25 - Sexta	Completed		
7	Base de Dias/Semana - Parte 1	Criar o código de funcionamento do tempo, de forma básica - Não é pra aplicar ainda os acontecimentos da história com ele, somente o funcionamento base precisa estar funcionando.	07/11/25 - Sexta	Completed		
8	Menu Principal - Parte 2	Aplicar as "mudanças" decididas pro menu. Terminar o funcionamento de dias e semanas, de forma simples. Literalmente só conseguir com que, ao passar uma quantidade de tempo,	08/11/25 - Sábado	Completed		

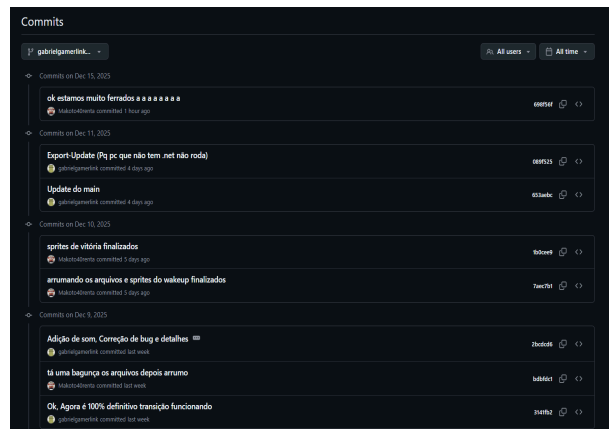
Fonte - Autores

Foi utilizado para montar um sistema dinâmico na produção do jogo para que as tarefas fossem repartidas e administradas priorizando o que fosse necessário no momento.

5.8 Github

O GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte e controle de versão baseada em Git, amplamente utilizada por desenvolvedores em todo o mundo. Ele facilita o trabalho colaborativo, permitindo que equipes gerenciam alterações de projetos, corrijam erros e compartilhem código abertamente ou de forma privada.

Figura 15 - Organização de commits no Github



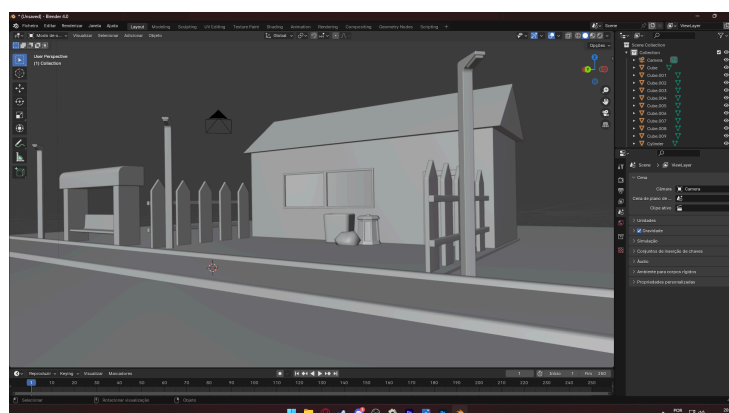
Fonte - Autores

Utilizado para controle de versão do projeto e condução de prioridades específicas do jogo, uma ferramenta que permite várias pessoas trabalharem no mesmo projeto e organizarem os arquivos da engine.

5.9 Blender

O Blender é um programa gratuito e de código aberto voltado para a criação tridimensional completa. Ele permite modelar, animar, esculpir, renderizar e simular efeitos visuais em um único ecossistema. É amplamente utilizado por artistas independentes e estúdios na produção de jogos, animações e efeitos para cinema.

Figura 16 - Modelagem do lado de fora da casa



Fonte - Autores

Utilizado para a criação dos modelos em 3D utilizando técnicas de modelagem e as artes conceituais feitas para o jogo, assim como o posicionamento das câmeras e aplicação das texturas.

6. Artes conceituais

Para visualização do produto final, foram feitas artes conceituais para debater as ideias e visualizar de forma prática a projeção delas no jogo.

Figura 17 - Artes Conceituais



Fonte - Autores

7. Público-alvo

O público pretendido por Bob 's Fears é composto, predominantemente, por jogadores que já possuem familiaridade com jogos de gerenciamento de recursos e jogos de ritmo, mesmo que o projeto não se enquadre diretamente como um jogo rítmico tradicional. A presença de micro games que exigem tempo de reação, precisão e leitura rápida de padrões aproxima a experiência de elementos característicos desse gênero.

Além disso, o jogo também se direciona a jogadores que têm afinidade com propostas baseadas em repetição e progressão contínua de dificuldade, sendo necessário se adaptar constantemente às mecânicas apresentadas e otimizar o uso dos recursos disponíveis ao longo do gameplay.

Por se tratar de um jogo estruturado em ciclos e possuidor de uma divisão clara entre momentos de decisão e prática, Bob 's Fears provavelmente atrai um público que aprecia experiências que combinem planejamento com atitude, nesse sentido, exigindo tanto raciocínio estratégico quanto execução precisa, em curtos intervalos de tempo.

Dessa forma, o jogo se posiciona como uma experiência voltada a um público mais específico dentro do cenário de jogos digitais, especialmente aqueles que já possuem repertório em gêneros que demandam atenção, controle de tempo e constante adaptação.

8. Conclusão

Ao passarmos por todas as etapas da criação deste jogo e nos desafiarmos a criar um produto que atendesse os gêneros de arcade e gerenciador de recursos tivemos a oportunidade de desenvolver nossas habilidades tanto em softwares que já tínhamos domínio quanto em novos softwares que passamos a utilizar para consolidar esse projeto, além da elaboração de uma narrativa que conectava as mecânicas centrais e um tema atualmente em pauta.

Foram precisas muitas orientações para que a nossa abordagem fosse coesa tanto com o tema que já vínhamos trabalhando da GMTK jam quanto com a narrativa que foi colocada posteriormente e fazer com que as mecânicas levassem ao entendimento da mensagem que queríamos transmitir.

Certamente passamos por processos que virão a contribuir para o mercado de trabalho de jogos digitais, como o planejamento antecipado, o *brainstorm* para formar ideias e utilização de softwares que são indispensáveis para dar vida a uma ideia única e original.

Em suma, Bob 's Fears demonstra que a combinação entre microgames, gerenciamento de recursos e uma temática contemporânea pode resultar em uma proposta funcional e consistente. Dessa forma, temos certeza que os nossos objetivos estabelecidos desde sua idealização foram cumpridos, tanto ao estimular e amadurecer nosso aprendizado ao apresentar um conceito de jogo que demonstra o potencial do gênero para abordar temas atuais, por meio da combinação entre narrativa e mecânica.

9. Referências Bibliográficas

Edmund McMillen. The Bind of Isaac. Disponível em:

https://bindingofisaacrebirth.fandom.com/wiki/Binding_of_Isaac:_Rebirth_Wiki

Acessado em: 14 de Dezembro de 2025.

WSS Playground. Needy Girl Overdose. Disponível em:

<https://store.steampowered.com/agecheck/app/1451940/?l=portuguese> Acessado

em: 14 de Dezembro de 2025.

Human Soft. Icarly The Video Game. Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/ICarly_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/ICarly_(jogo_eletr%C3%B4nico)) Acessado em: 15 de Dezembro de 2025.

Nintendo. Rhythm Heaven. Disponível em:

<https://www.nintendo.com/sg/news/article/1diBdCj3Dabjodvp1Wz1rl> Acessado em: 15 de Dezembro de 2025.

Nintendo. WarioWare series. Disponível em:
[https://nintendo.fandom.com/wiki/WarioWare_\(series\)](https://nintendo.fandom.com/wiki/WarioWare_(series)) Acessado em: 15 de Dezembro de 2025.